BANPRESTO
任天堂ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY
コンパチヒーローシリーズ
シャッフルファイト
BAP-CB
©東映・ダイナミック企画・創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 1992 MADE IN JAPAN

このたびはバンプレストゲームカセット「シャッフルファイト」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ご使用の前には、この「取扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお使いください。なお、この「取扱い説明書」は大切に保管してください。

ご注意

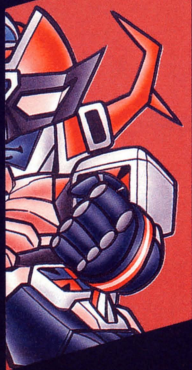
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビを接続すると残像現象が生ずるため、接続しないでください。プロジェクションテレビ／スクリーン投影方式のテレビ。

もくじ

650
TRIDER-G7
350
DAIŌJA
3450
-DAISHOGUN
345
DAITARN3
3450
GOD-SIGMA

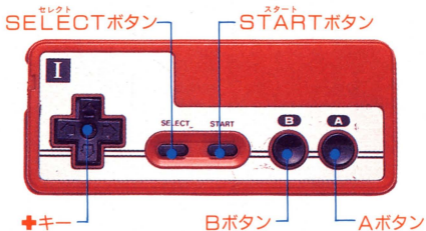
3450

ストーリー

スーパーロボットの世界。ここは、力の源であるカードメタルによって支えられ、平和が保たれていた。しかし、その平和は邪悪なるザクバラン帝国によって破られてしまった。ザクバラン帝国の帝王ダルガスが、カードメタルの略奪を始めたのだ。

残り
7枚のカードメ
タルがそろえば、究極の魔獣
機ガルシアスを復活させることができ
る。そうなったらザクバラン帝国の支配は完
全なものとなってしまうだろう。
　スーパーロボットのヒーローたちよ、力を
合わせてダルガスの野望をくじくのだ!!

基本的なコントローラーの使いかた

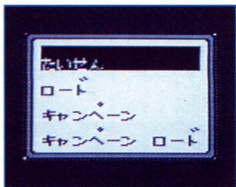
Aボタン――●マップ画面で、移動するコマやマスを決定する。
●コマンドを決定する。
●メッセージを先へ送る。

Bボタン――●マップ画面で、カーソルのあるマスの地形特性を表示させる。
●キャンセル（ひとつ前にもどる)。

✚キー――●カーソルを動かす。
●コマンドを選ぶ。

SELECTボタン――●コマンド・メニューを表示させる。

STARTボタン――●ゲームを始める。
●現在の自軍のステータスを表示させる。

ゲームの始めかた

本体にカセットを正しくセットし、電源スイッチ（POWER）をONにするとタイトルが始まります。ここでSTARTボタンを押すと、ゲーム選択画面になります。✚キーでカーソル（黒く反転している部分）を合わせ、Aボタンで決定してください。

たいせん――――1～4人までプレーできる対戦モード。

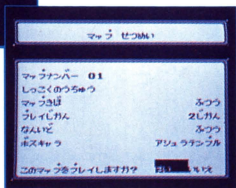
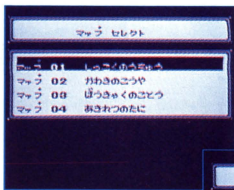
ロード――――「対戦」モードで記録したデータを呼び出す。

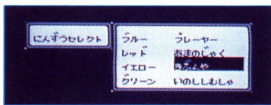
キャンペーン――――シナリオに沿って、コンピューターと一騎打ちをする1人専用モード。

キャンペーンロード――「キャンペーン」モードで記録したデータを呼び出す。

対戦モードの設定

1.マップセレクト

ゲームスタートのときに「たいせん」を選んで決定すると、まず「マップセレクト」画面に切り替わります。プレイしたいマップにカーソルを合わせ、Aボタンで決定してください。するとそのマップの説明が出て、「このマップをプレイしますか？」と聞いてくるのでよければ「はい」に、違うマップにしたければ「いいえ」にカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。「いいえ」にすると、再び「マップセレクト」画面に切り替わります。

2.その他の設定

マップを決定すると画面が切り替わって、次に「人数」と「プレイ期間」の設定をします。
人数セレクトでは「ブルー」「レッド」「イエロー」「グリーン」の4つの軍を設定することができます。まずカーソルを✚キーの⬆または⬇で設定したい軍に合わせ、次に✚キーの⬅または➡を押すと、その位置に8種類の敵思考タイプがキーを押すごとにあらわれます。

プレーヤー――人間のプレーヤーが担当します。参加する人数分はすべてプレーヤーに設定します。

ふうりんかざん――コンピュータが担当します。思考パターンは「風林火山タイプ」。変幻自在でムダな動きはしません。

せんりょう――コンピュータが担当します。思考パターンは「占領タイプ」。戦闘を避け、ひたすら移動・占領を繰り返します。

いのしししむしゃ——コンピュータが担当します。思考パターンは「猪武者タイプ」。敵を求めてマップ上をところせましと移動します。

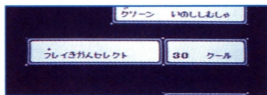
せんりょくほじ——コンピュータが担当します。思考パターンは「戦力保持タイプ」。カードを引くことで国を守ることに専念します

あまのじゃく——コンピュータが担当します。思考パターンは「天の邪鬼タイプ」。自分の国よりも相手の国を困らせるほうを優先します。

きぶんや——コンピュータが担当します。思考パターンは「気分屋タイプ」。上の5タイプを合わせ持ち、何をするかまったくわかりません。

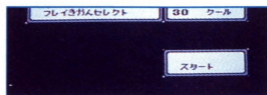
———————何も設定しないときは、これにあわせます。ただし3ヵ所以上がこれになっていると、ゲームは始められません。

※たとえば1人でプレイする場合は、どれかの軍をプレーヤーにし、さらにもう1つの軍をコンピュータに設定してもプレイできますが、自軍以外をすべてコンピュータに設定することも可能です。

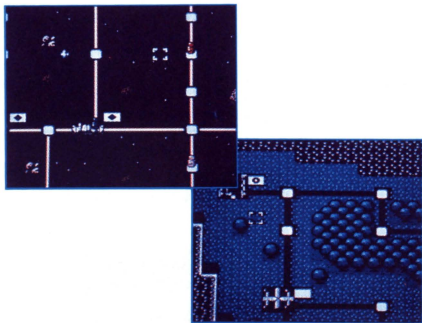
人数を決定したら、✚キーの⬇を押してカーソルを「プレイきかんセレクト」に移します。そして次に✚キーの⬅または➡を押すと、ここの数値が10〜40の間で、キーを押すごとに10単位で変わります。

プレイ期間について

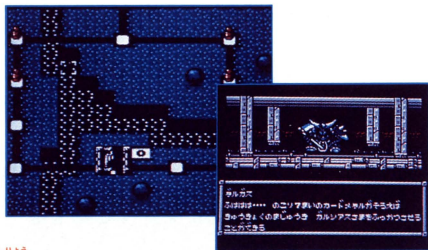
ターン(月)――マップ上のすべての軍が行動をし終えると1ターン。1〜12月までの12ターンがあります。

クール(年)――12ターンを1クールとします。

期間を設定したら、さらに✚キーの⬇を押してカーソルを一番下の「スタート」に移します。ここでAボタンを押すとゲームが始まります。もし設定し直したい項目があるときは、✚キーの⬆または⬇を押してカーソルを合わせて設定し直してください。

ゲームの進め方と勝利条件

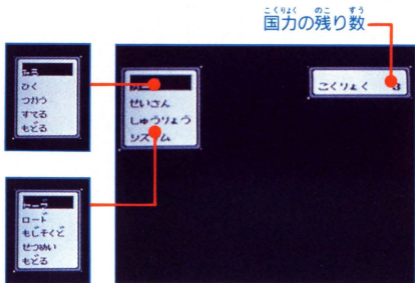
対戦モードでは……

自軍のコマを生産し、これを移動させることによってマップ上の町や村などのコマを占領していきます。またカードを引くことによって、アイテムや戦闘用のスーパーロボットを手に入れ、自軍を強化していきます。こうして自分以外の軍のすべての首都を占領し、帝国軍の首都も占領すると、そのマップで勝利したことになります。首都を占領されたプレイヤーはゲームオーバーになります。また、最初に設定したプレイ期間を過ぎても勝負がつかないときもゲームオーバーです。

キャンペーン・モードでは

対戦モードと同様に、自軍のコマを生産し、これを移動させることによってゲームを進めていきます。ただしアイテムやスーパーロボットは決められていて、カードを引くことはできません。帝国軍の首都を占領すれば、そのマップを終了し次へ進むことができます。逆に自軍の首都を占領されるか、すべてのスーパーロボットを失うと、その時点でゲームオーバーです。

占領とは

自軍のコマが町や村に入って、旗の色が変わると占領したことになります。そこに自軍以外のコマがあるときや、すでに他国の旗が立っている場合は戦闘をして、勝利したとき占領したことになります。

通常コマンド

マップ画面で、SELECTボタンを押すと画面が切り替わって通常コマンドが表示されます。このとき右側に表示されるのは「国力」の残り数です。不足しているとコマンドを実行できないこともあります。町や村を占領するとこの値が増えますが、最大値は8までです。1ターンを終了して再び自軍のターンがくると、国力はそのときの最大値までもどります。
コマンドを実行するには、希望の項目にカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。再びマップ画面にもどるにはBボタンを押してください。

カード

実行すると、さらにサブ・コマンドが表示されます。

みる

実行すると、さらにサブ・コマンドが表示されます。

バトル / **アイテム** / **イベント**

選んだ種類のカードのリストを表示。この中から1つを選んでAボタンを押すと、より詳しいデータが表示されます。AボタンかBボタンを押すとリストにもどります。

カード ネーム	たい	こう	ぼう	はや
ゲッターライガー	70	3D+4	3	25
ザンボット3	58	2D+6	5	13
アイアンギア	95	2D+5	3	6
オージェ	68	2D+6	2	16
アルペ アジール	115	3D+7	4	13
あんこくしょうぐん	80	3D+6	4	10
サザビー	85	3D+6	3	19
ダイオージャ	70	3D+3	4	11

いちらん

現在持っているすべてのバトルカードの「体力」「攻撃力」「防御力」「速さ」が一覧表示されます。✚キーの⬅ ➡を押すと、イベントカードとアイテムカードも見ることができます。

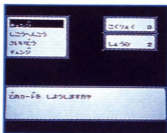
もどる

実行するとひとつ前の画面にもどります。Bボタンを押しても同じです。

ひく

「バトル」「アイテム」「イベント」の3種類からなる196枚のカードから1枚を引きます。ただしこのコマンドを実行すると、国力を1消費します。またキャンペーン・モードでは使えません。さらに一定数以上のカードを持つことはできないので、どれかを捨てなければなりません。詳しくはカードの項目を見てください。

つかう

実行すると使えるカードのリストが表示されるので、希望の項目にカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。消費する国力はカードによってちがいます。

すてる　実行すると、さらにサブ・コマンドが表示されます。キャンペーン・モードでは使えません。

- **バトル**
- **アイテム**
- **イベント**

選んだ種類のカードのリストを表示。この中から1つを選んでAボタンを押すと、そのカードを捨てます。Bボタンを押すとリストにもどります。

- **もどる**　実行するとひとつ前の画面にもどります。Bボタンを押しても同じです。

せいさん

コマを生産します。ただし実行すると国力を3消費します。ゲームの初めは1つもコマを持っていないので、必ずこのコマンドで生産してから始めます。また「対戦モード」では所有（占領）している首都1つにつき3コまで生産できます。キャンペーン・モードでは6コまで生産できます。

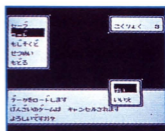
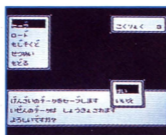
コマは自軍の首都または基地でしか生産することができません。首都または基地であっても、すでにそこにコマがある場合も生産することはできません。

しゅうりょう

自軍のコマンドをすべて終了し、他の軍にターンを移します。何人かでプレーしているときは、コントローラーⅠを次の人に渡してください。

システム

実行すると、さらにサブ・コマンドが表示されます。

セーブ 現在までのデータを記録します。キャンペーン・モードではシナリオをクリアした時にセーブするので、それ以外ではセーブできません。

ロード 前回記録したデータを呼び出します。キャンペーン・モードでは、ゲームを始めるときは「キャンペーンロード」でロードするので使わないコマンドです。

もじそくど
実行すると、さらにサブ・コマンドが表示されます。「はやい」「ふつう」「おそい」の中から希望の項目にカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。これ以後、設定した速度で文字が表示されます。

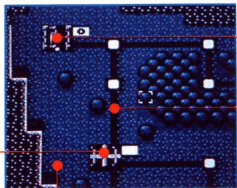
せつめい
実行すると「説明をつけますか?」と聞いてくるので、まずAボタンを押します。すると「はい」「いいえ」がでるのでどちらかにカーソルを合わせてAボタンで決定します。「はい」を選ぶとこれ以後、コマンド操作のための説明が出ます。また、対戦モードではコンピュータが何のカードを引いたかも表示します。

もどる
実行すると、ひとつ前の画面にもどります。Bボタンを押しても同じです。

キャンペーン・モードだけの操作

スーパーロボット（キャラクター）が新たに仲間に加わったとき、8人を越えた場合はAボタンでメンバーチェンジします。また、このときBボタンを押すと、そのカードのパラメーターを見ることができます。決定はSTARTボタンで行います。

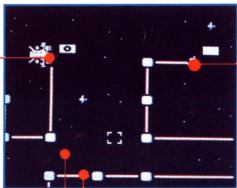
マップ画面の見かた

地上マップ

首都 ここを占領されると負けです。

道路 コマはこの上を移動していきます。

フィールド コマは通れません

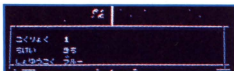
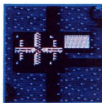
基地 首都以外でコマを生産できる特別なマスです。

宇宙マップ

スペース・コロニー 地上マップの首都にあたります。

宇宙軌道 地上マップの道路にあたります。

宇宙空間 コマは入れません。

宇宙ステーション 地上マップの基地にあたります。

マップ上には次のようなマスがあります。国力は占有した軍の国力にプラスされます。また、地形はバトルカードに影響を与えます。地形特性はカーソルをマスに合わせてBボタンを押すと表示されます。

首都
(国力3)

基地
(国力1)

町
(国力1)

村
(国力1)

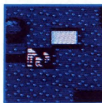
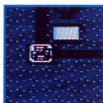
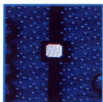
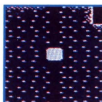
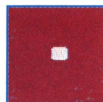
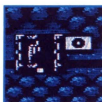
平地

宇宙

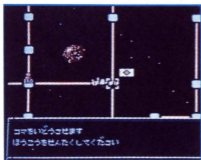
川・海

砂漠

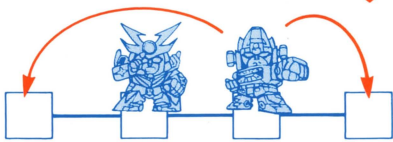
山

森

帝国首都

コマの動かしかた

生産したコマを動かすには、まずマップ画面で自軍のコマにカーソルを合わせてAボタンを押します。次に、移動させたいマスにカーソルを合わせてAボタンを押します。すると「移動を終了します。よろしいですか?」と聞いてくるので、よければAボタンを、やり直すならBボタンを押してください。

- ●自軍のコマしか動かせません。
- ●1ターンの中で、1つのコマは1マスしか動かせません。移動したコマの下には「END」という文字が出て、もう動かせないことを知らせます。
- ●1つのマスには1つのコマしか置けません。敵軍のコマがあるマスに自軍のコマを重ねると戦闘になります。
- ●1つのコマを移動させると国力を1消費します。

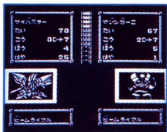
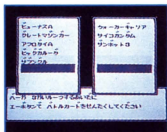
1つ飛ばし技とは?

移動させようとするコマの隣のマスに自軍のコマがあるときは、その先のマスへ1つ飛ばして移動することができます。ただし敵軍のコマを飛び越すことはできません。

↑自軍のコマ　↑動かそうとするコマ

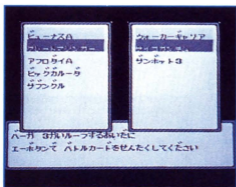
↑こちらの方向ならここまで移動できる

戦闘のしかた

コマを移動して敵軍のコマと自軍のコマがぶつかると戦闘モードに入ります。戦闘モードでは画面が切り替わります。
ただし対戦モードでバトルカードを1枚も持っていないときは、戦闘モードに入ることはできません。

戦闘の流れ

1.バトルカードを選ぶ

戦闘モードに入ると、まず現在持っているバトルカードのリストが表示されます。左側が攻撃をしかけた側、右側が攻撃を受けた側です。ここでAボタンを押すと白黒反転したバー（カーソル）が3回、上から下へ順に移動しますので、カーソルが希望のバトルカードのところに来たらAボタンを押してください。このときAボタンを押してもカーソルは止まりませんから、対戦相手にどのカードを選んだのか知られる恐れはありません。3巡するあいだに選ばないと、1番上のカードが選ばれます。

対戦モードで人間どうしが戦うことになった場合、画面の左側がコントローラー[I]で右側が[II]になります。コンピュータと戦う場合はコントローラーは[I]でも[II]でも、どちらでも使えます。

※キャンペーン・モードでは、バトルカードを選択する場合、バトルカード表示欄には2枚のバトルカードしか表示されません。

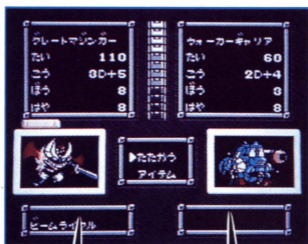
2.アイテムカードを選ぶ

バトルカードを決定すると次にアイテムカードを決定します。バトルカードと同様に左右にそれぞれのアイテムリストが表示されますので、Aボタンを押してカーソルを移動させてください。3巡する間にAボタンを押して決定するか、使わないときは何も押さずに3巡し終わるのを待ってください。

3.先攻・後攻を決める

アイテムカードの選択がすむと、画面が切り替わって戦闘画面になります。まず先攻・後攻を決めてください。サイコロを1コ振って出た目と、カードのすばやさの値の合計の大きなほうが先攻です。同じ値の時は攻撃をしかけた側が先攻になります。
Aボタンを押すと左側にサイコロがあらわれて回転を始めます。好きなところでもう一度Aボタンを押して回転を止めてください。続いて右側も同じように繰り返しますが、キャンペーン・モードや対戦モードの1人プレイでは、コンピュータ側は自動的に止まります。スタートだけAボタンを押してあげてください。

4.攻撃をする

画面が切り替わると戦闘コマンドが表示されますので、「たたかう」か「アイテム」のどちらかにカーソルを合わせてAボタンで決定してください。ただしアイテムは1回しか使えません。
次にAボタンを押してサイコロを回転させます。このときステータスの「こう」が2Dなら2コのサイコロ、3Dなら3コのサイコロが回転を始めます（アイテムの場合も同じ)。もう一度ボタンを押して回転を止めてください。攻撃力は出た目から次のページの式で計算されて決まります。

攻撃力　2D+6の場合

2コのサイコロの目が「5」と「3」だとすると、

攻撃力=2D+6=(5+3)+6=14

攻撃力は「14」になります。

■防御側のダメージ計算方法

ダメージ=攻撃側攻撃力ー防御側防御力

攻撃側攻撃力=14、防御側防御力=2の場合

ダメージ=14−2=12

ダメージは「12」になります。

怒濤の攻撃

振ったサイコロの目がすべて同じになったとき（2Dなら3と3や、3Dなら6と6と6など）は、大きなダメージを与えることができる「怒濤の攻撃」になります。

■防御側のダメージ計算方法

ダメージ＝(最大攻撃力×2)－防御側防御力

攻撃側攻撃力＝2D＋2、防御側防御力＝2の場合、
サイコロの目の最大は6なので……
ダメージ＝(6＋6＋2)×2－2＝26
ダメージは「26」になります。

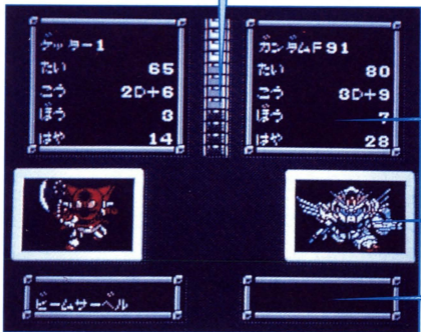
必殺技

バトルカードのキャラクターが必殺技を持っていて、アイテムカードの「ひっさつ」を使ったときだけ必殺技が使えます。必殺技は攻撃力の3倍がそのまま敵のダメージになります。

特殊攻撃

バトルカードとアイテムカードの組み合わせで、特殊攻撃ができることもあります。ただしバトルカードのキャラクターが特殊攻撃の技を持っていなければなりません。特殊攻撃は攻撃力の2倍がそのまま敵のダメージになります。

戦闘画面の見かた

バトルメーター　両軍が攻撃を1回ずつ終わると1目盛減り、0になると戦闘は強制的に終了となります。それまでに勝負がつかないときは引き分けです。対戦モードでは戦闘が終了すると、両軍のバトルカードが失われますが､キャンペーン・モードでは勝者側のバトルカードは残ります。（アイテムカードは残りません。）

攻撃をしかけた軍　　攻撃を受けた軍

ステータス

キャラクターの名前

たい　体力。攻撃を受けると減り、0で破壊されます。

こう　攻撃力。Dはダイス(サイコロ)のことで、2D+6とあれば、サイコロを2コ振って出た目の合計に6を足した数値が攻撃力になります。

ぼう　防御力。

はや　動きの速さ。高いほど敵の攻撃をよけやすくなります。

バトルカードのキャラクター

アイテム　アイテムカードを使わないと表示されません。

カードについて

「バトル」「アイテム」「イベント」の3種類からなる196枚のカードがあり、それぞれ働きが違います。キャンペーン・モードでは初めから決められているので引くことはできません。
逆に対戦モードでは、初めは何も持っていないので必ず引かなければなりません。特に戦闘をするには、少なくとも1枚のバトルカードを持っていなければなりません。
カードを引くと国力を1消費しますが、国力があるうちは自軍のターンのなかで何枚でも引くことができます。ただし一度に持つことができる枚数には制限があります。それ以上、引いた場合はどれかを捨てなければなりません。

カードの所持制限

所持できるカードの合計枚数：16枚まで

- ●バトルカード：8枚まで
- ●イベントカード：4枚まで
- ●アイテムカード：4枚まで

バトルカード

戦闘で使うカードです。全部で50種類あり、それぞれ次のようなパラメータを持っています。

イベントカード

引いたときすぐに効果があるものと、あとで使うことができるものとがあり、全部で16種類あります。

カードの種類	働き
カード破棄	バトルカードを1枚だけ捨てさせられる。
ターン終了	強制的に自軍のターンが終了する。
タイム	期間を1クールすすめてターン終了。
お休み	指定されたターンの間、行動できなくなる。ただし戦闘をしかけられたときは別。
脱力	自軍のすべてのバトルカードの能力が、指定されたターン数の間、半分になる。
リバース ※	所持していれば、使用されたすべての妨害カードを1回だけ無効にできる。
カード破棄2 ※	1枚だけ敵にカードを捨てさせる。どの敵を選ぶかはランダム。

※印のものはあとで使うことができます。それ以外は、そのカードを引いた時点ですぐに使用されます。

カードの種類	働き
国力増加　※	そのターンの間、指定された数だけ国力が増える。
カード略奪　※	敵のカードを奪う。自軍のカードが最大だったときはキャンセルされる。
カード入れ替え※	どれかの敵と自軍のカードをすべて入れ替える。
思考変更　※	指定されたターン数の間、敵のコンピュータの思考タイプを変更する。人間のプレーヤーの場合はコンピュータ制御に移される。
ジャンプ　※	1つのコマを、自軍の領土内であればどこへでも移動できる。
再移動　※	ENDマークがついたコマをもう一度、動かせる。
消去　※	自軍以外のマップ上のどれかのコマを1つ消す。どのコマを選ぶかはランダム。
チェンジ　※	自軍のカードと、ランダムで決定された敵軍の中から好きなカードをプレイヤーが指定して交換する。
ハッピー　※	強いバトルカードを1枚引く。

アイテムカード

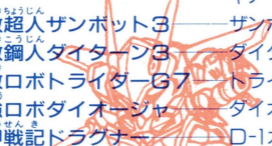
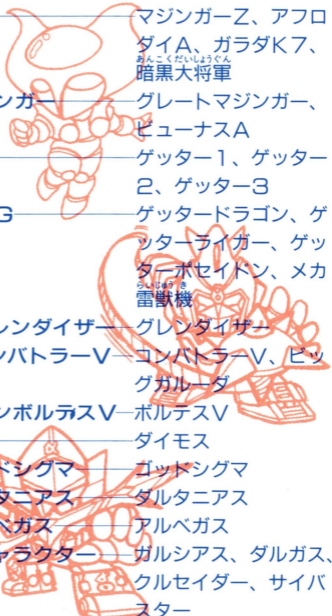
戦闘時にバトルカードといっしょに選んで使います。

カードの種類	働き
メガバズーカ砲	敵に与えるダメージにカードに書いてある数だけさらにダメージをプラス。
超電磁砲	
剣	
バーニア ※	動きのスピードがアップ。
サイコミュ	アイテムカードの攻撃力で攻撃する。
ミサイルランチャー	
ビームランチャー	
スモールシールド ※	防御力がアップ。
ラージシールド ※	
ビームシールド ※	
ブーメラン	アイテムカードの攻撃力で2回攻撃する。
ビームライフル	
バルカン砲	

※印のものは戦闘が終了するまで効果が持続します。それ以外は、一度使用すると効果がなくなります。

カードの種類	働き
戦士の怒り	バトルカードの攻撃力にアイテムカードの攻撃力をプラス。
ビームサーベル	
アックス	
スピア	
煙幕	戦闘から逃げ出す。
ミノフスキー粒子 ※	敵の防御力を下げる。
硫酸 ※	
バックアタック ※	
エネルギータンク	体力が一定数回復。
リペアボックス	
回復薬	
必殺技	そのキャラクターの必殺技を使う。ただし必殺技のないキャラクターには効果がない。
必勝	敵を消滅させる。ただし一部の敵には効果がない。
反射	受けた攻撃を敵にかえす。
?	使った時点でどれかのアイテムカードになる。

バトルカード全キャラクター

機動戦士ガンダム――νガンダム、F-91、フルアーマーZZガンダム、サザビー、キュベレイ、ケンプファー、マラサイ、ドライセン、百式、量産型サイコガンダム、ハイザックカスタム、αアジール、ズサ

重戦機エルガイム――エルガイム、エルガイムMkII、オージェ、アシュラテンプル

戦闘メカザブングル――ザブングル、ウォーカーギャリア、アイアンギア

無敵超人ザンボット3――ザンボット3

無敵鋼人ダイターン3――ダイターン3

無敵ロボトライダーG7――トライダーG7

最強ロボダイオージャ――ダイオージャ

機甲戦記ドラグナー――D-1カスタム

- マジンガーZ ― マジンガーZ、アフロダイA、ガラダK7、暗黒大将軍
- グレートマジンガー ― グレートマジンガー、ビューナスA
- ゲッターロボ ― ゲッター1、ゲッター2、ゲッター3
- ゲッターロボG ― ゲッタードラゴン、ゲッターライガー、ゲッターポセイドン、メカ雷獣機
- UFOロボグレンダイザー ― グレンダイザー
- 超電磁ロボコンバトラーV ― コンバトラーV、ビッグガルーダ
- 超電磁マシーンボルテスV ― ボルテスV
- 闘将ダイモス ― ダイモス
- 宇宙大帝ゴッドシグマ ― ゴッドシグマ
- 未来ロボダルタニアス ― ダルタニアス
- 光速電神アルベガス ― アルベガス
- オリジナルキャラクター ― ガルシアス、ダルガス、クルセイダー、サイバスター

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社までご一報ください。

お父さま、お母さま方へ（必ずお読みください）

このたびは、バンプレスト製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付の点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際には、住所・氏名（保護者）・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター
東京都台東区駒形2-5-5 〒111-81
☎03-3847-6666
電話受付時間　月～金曜日（除く祝日）10～16時

発売元

株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル

バンプレストはバンダイグループの一社です。